

グラフィックデザインの変容と大学生涯学習プログラムへの 応用に関する研究：その1

—高等教育機関におけるカリキュラムの特質と今日的課題—

廣渡 修一*・吉岡 一洋†

A Study concerning the Recent Transformation of the Graphic Design
and It's Application to the University Lifelong Learning Programs: Part 1
-Focusing on the Curriculum Characteristics and the Today's Issues
in the Higher Education Organizations-

Shuichi HIROWATARI and Kazuhiro YOSHIOKA

<要旨>

本稿の前半では、19世紀末以降の西洋美術史を踏まえつつ、グラフィックデザインの発祥とその変容過程について素描した。また、後半では、グラフィックデザイン教育の在り方やカリキュラムの特質、並びにそこにおける諸課題について、高等教育機関を事例として要説し、その上で、大学生涯学習の場面におけるカリキュラムの課題について検討した。

グラフィックデザインは、現在、WEB デザインと急速に合流・融合しつつある。従って、カリキュラム内容には、多様なアプリケーションの学習が要請されるが、単に実用的な諸能力に関わる内容のみならず、歴史や理論的諸問題に対する知識が重要となる。また、職業人としての人間性や、その基盤を形づくる規範意識や価値観等の啓培も必要である。

筆者らは、最終目標として、グラフィックデザインを大学生涯学習の場面に導入するための実践的なカリキュラムの開発を念頭においている。本稿では、その理論的枠組みを仮説的に提示した。

一般に、生涯学習の課題の一つは、学習者におけるレベルやニーズの多様性に対する対応にある。大学生涯学習、その典型的形態である公開講座におけるカリキュラムは、その構造において、多様性と柔軟性を内包することが不可欠である。

これらを前提にして、次の課題、すなわち実践性に富むカリキュラムの開発に歩を進めたい。

*徳島大学大学開放実践センター

†専門学校穴吹カレッジ

<構成>

はじめに

1. グラフィックデザイン：その前史と90年代以降の変容

- (1) グラフィックデザイン前史
- (2) グラフィックデザインの発祥と変容

2. 高等教育機関におけるカリキュラムの特質と今日的課題

- (1) WEB デザイナーにおける今日的課題
- (2) 専門学校におけるカリキュラムの特質
- (3) 大学におけるカリキュラムの特質

今後の研究課題：まとめにかえて

はじめに

本稿は、グラフィックデザインという芸術領域の発祥とその変容の過程を描出し、WEB デザインとの合流・融合にいたる上での様々な動因について要説したものである。また、高等教育機関（専門学校と大学）におけるカリキュラムの実態を取り上げ、その背景と内容について言及し、いくつかの課題を抽出したものである。

本研究は、大学生涯学習（その典型的形態である公開講座）にグラフィックデザインを導入する上での、理論的・実践的課題を究明し、終局的には、イノヴェーティブで実践可能なカリキュラムの開発を念頭においている。本稿は、その第一部として論述した。

論考を進めるに当たっては、廣渡と吉岡の数次に及ぶ討論を踏まえて、まず吉岡が執筆し、その原稿を元にしながら、廣渡が全文に加筆修正を加えた。

吉岡は、デザイン系専門学校の現役教員であり、この領域のエキスパートである。また、この二三年、大学開放実践センターのガイドブックをはじめ、各種のデザインを担当してきた。センターのみならず、本学シンボルマークのデザインを担当するなど、その余の業績も顕著であり、新進気鋭のデザイナーとして、将来を嘱望される一人と言える。

デザイナーは、デザインすることが本職である。氏においても、文章を書くことによって、自らの仕事の意味を客観的に反省する機会が、これまで殆んど経験したことがなかった。

しかしながら、氏はこの数年、グラフィックデザインという新領域を、単に高等教育機関における専門教育の領域にのみとどめず、市民の生涯学習の内容に加えたいという、強い意欲を持つに至った。しかし、これまでの仕事とは全く違う領域を開拓するのは容易ではない。本稿を著すに当たって氏は、既存の業績を対象化・相対化すると共に、歴史的背景を探究することで、専門領域のあり方や位置づけを再定義し、再確認する必要があった。

一方、廣渡は社会教育・生涯学習の学徒であるが、徳島に移住する以前より、美術館・博物館をフィールドワークする講座を開講してきた。西洋絵画を中心として、美術に関する経験はそれなりに蓄積してきた積もりであったが、新興のこの領域に対しては、本稿の構想を練るまで殆んど無縁であった。

二年前から、モダンアートの諸分野を公開講座の内容に加えるようになり、その重要な領域であるグラフィックアートについても、一定の見識を備える必要を自覚していた。

本稿は、そうした両者のニーズが合致したところから生まれたものである。

専門領域が違う同士のコラボレーションは、決して容易になしうるものではない。その点、新しい研究領域を開拓したいという両者の欲求と共に、何よりも即自的な興味や関心を現実化するという、現場的・実践的な動機を共有することの意味が大きかった。

本稿は、研究計画の全体構想からすれば、その第一步を印すものに過ぎない。目標は、未踏の領域である。それらを開拓するには、両者とも未熟であり、学習するテーマの多さに瞠目しているのが現状である。

1. グラフィックデザイン：その前史と90年代以降の変容

(1) グラフィックデザイン前史

グラフィックデザインは近年、印刷技術の進歩と形影相俟いながら、目覚ましい発展を遂げてきた。20世紀後半における写真植字の発明、さらには近年におけるコンピュータの出現、それに結びついたデジタル・フォントやデジタル・フォトなどの開発によって、メディアは一部の専門家の独占を離れ、大衆化が実現された。これらの進歩によって、周知のように、グラフィック表現は極めて自在なものとなった。デジタル技術を背景にした90年代後半以降のグラフィックデザインは、大衆社会における表現の在り方を一変した。その背景には、社会における思想・心情・価値意識の変容があった。このことは、他の表現系メディア（テレビ・映画・音楽等）の変貌と軌を一にしている。

ここでは、アラン・ヴェイユ（柏木博訳）の論考等を下敷きにして、グラフィックデザインの歴史について略述する。¹⁾

戦後日本のグラフィックデザインに大きな影響を与えた「バウハウス (Bauhaus)」(ドイツ語で「建築の家」を意味する)が存在したのは、第1次世界大戦後におけるヴァイマル共和国の時代である。その歴史は、ナチスの圧力によって1933年に閉鎖されるまでのわずか14年間のみであったが、その影響は甚大なものがあった。かつて欧州においては、芸術(アート)と技術(クラフト)は相容れないものであった。クラフトマンは職人であることにこだわり、アーティストは大衆化することを嫌った。この両者の関係を結びつける試みが、バウハウス運動であり、芸術と実用とのギャップを埋めようとする、当時における先駆的な試みであった。²⁾

バウハウスは、1920年、建築家ヴァルター・グロピウス (Gropius, Walter) が創設した。設立に

際し、グロピウスは、建築における全ての造形活動を統合すると宣言し、時代の最先端の建築、テキスタイル（織物）、陶芸、金属工芸、印刷、絵画、ダンスなどを教授する総合的造形芸術学校を誕生させた。

バウハウスにおけるグラフィックデザインの成果は、目覚ましいものがあった。その中心は、ラスロー・モホリ＝ナギ（Moholy-Nagy, Laszlo）とヘルベルト・バイヤー（Bayer, Herbert）である。モホリ＝ナギは、1923年からバウハウスの教師を務め、グラフィックデザインだけでなく、写真や映像など、斬新な表現を追究したマルチな才人であった。彼の「タイポグラフィ（印刷術）はコミュニケーションの道具だ」という言葉は、人口に膾炙している。一方、バイヤーは、学生としてバウハウスに入り、早々に才能が認められて、教師となった。

モホリ＝ナギとバイヤーは、専らサンセリフ書体を使用した。³⁾ サンセリフ書体は、「セリフ（活字の先端のひげ飾り）のない書体」という意味で、19世紀に作り出された書体である。日本語のゴシック体は、サンセリフ書体から想を得て開発されたものである。

サンセリフ書体は、一見して分かり易い点に特徴があり、視認性の高い書体と言える。ドイツでこの書体が新世代のデザイナーに好まれたのは、この国の特殊な事情が反映している。ドイツでは、他の欧州諸国で使われなくなった中世の手書き文字のような、大きなひげ飾りのついた古めかしい書体が、一般的に使われていた。視認性が高く、シンプルなサンセリフ書体は、機能性を重視するデザイナーに受け入れられた。バイヤーはまた、同じ音を表すのに、大文字と小文字の二つの書体を用いるのは非効率的だと主張して、文頭や名詞の最初に使う大文字を廃し、小文字だけを使うことにして、機能主義を徹底させていった。

サンセリフ書体と並んで、バウハウスのタイポグラフィの大きな特色は、余白と罫線の使い方にある。余白の大小によって、文字や図像のイメージは変化する。罫線は、紙面に視覚的なリズムを与え、文字の流れをつくる。余白も罫線も、視覚コミュニケーションのための機能的な要素として使用された。

バウハウスにおけるデザイン教育の体系化に伴い、デザインにおける様々な学問分野が誕生した。色彩論、素材論、形態論、タイポグラフィ論等がその例である。これらは、芸術の曖昧さを学術的な分析によって解明し、理論化したものである。バウハウスにおけるデザイン教育のシステムは、我が国における近代デザイン教育の原点ともなっている。

日本人は一般に、英語（欧文）にコンプレックスを抱いているように見える。日本国内に広がるあらゆる印刷物には、和文・欧文が混在して表記されるものが多い。これは、端的に言えば、デザイナーが、欧文を使用すれば何となく“格好良い”と感じるところからきている。例外は、公的機関の出版物である。これらについては、バイリンガルで表現されること自体に意味があり、妥当性があると言わねばならない。

しかしながら、デザイン性を重視するあまり、文字列の文法や語彙について吟味していないものも多い。デザイナーの多くは、英語表記に確信が持てず、欧州で印刷技術と共に発達したタイポグ

ラフィの歴史やその重みを、正しく理解せずに使用している。あるいは、正確さについての猜疑心を抱いている。これは、我々日本人が、海外旅行中に、日本語が誤用された看板を見た時に感じる滑稽さと違和感とに通じている。

さて、グラフィックデザインの前史として重要なのは、バウハウス運動のみではない。19世紀末より展開された、いわゆるアーツ・アンド・クラフツ運動 (Arts and Crafts Movement) についても、同様に重要である。⁴⁾

この運動は、イギリスの詩人・思想家・デザイナーであるウィリアム・モリス (Morris, William) が主導したデザイン運動である。美術工芸運動と表記されることもある。モリスは、中世の手仕事に還って、生活と芸術を統一することを主張した。産業革命のさなか、機械化による大量生産が世に溢れていることに疑問を感じたモリスは、「すべての装飾には芸術的監督が必要である」としてモリス商会を設立し、装飾された書籍 (ケルムスコット・プレス) やインテリア製品 (壁紙や家具、ステンドグラス) などを制作した。

モリスの運動自体は、結局高価な製品を作ることになり、裕福な階層にしか使われなかったという批判もある。しかしながら、生活と芸術を統一させようとしたモリスの思想は、各国に大きな刺激を与え、アール・ヌーヴォー、ウィーン分離派、ユーゲント・シュティールなど、各国の美術運動に多大の影響を及ぼした。日本の柳宗悦も、モリスの運動に共感を寄せ、1929年、かつてモリスが活動していたケルムスコットを訪れたことがある。柳の民芸運動は、日本独自のものであるが、アーツ・アンド・クラフツ運動の影響を色濃く残している。

この頃 (アーツ・アンド・クラフツ運動からバウハウス誕生まで) からヨーロッパでは、様々な新芸術の運動が起こっては消えていった。キュビズム、セセッション、ダダイズム、デ・ステイル、構成主義、モデルニスモなど、これらの思想や芸術運動の源流となったのが、バウハウス並びにアーツ・アンド・クラフツ運動に他ならない。その思想の中心は、芸術と工芸、あるいは芸術と実用とを統合して、近代生活の質を高めようとした点にある。

(2) グラフィックデザインの発祥と変容

a. デザインの定義

デザイナーが百人おれば、百通りの定義があると言われる。一般には、計画・企画・設計・意匠・装飾・創造という複合的な行為の総体を表す言葉として使用される。以下、二三の定義をみよう。

- デザインとは、ある目的に向けて計画を立て、問題解決のために思考・概念の組立を行い、それを可視的、触覚的媒体によって表現すること (『デザイン辞典』ダビッド社、1986年、より)。
- デザインとは、近代産業社会の所産で、生活のために必要ないろいろな物を作るにあたって、物の材料で、構造や機能はもとより、美しさや調和を考えて、一つの物の形態あるいは形式にまとめあげる総合的な計画、設計のことをいう (『現代デザイン辞典』平凡社、2004年、17頁におけ

る向井周太郎氏の定義)。

- デザインとは人間の物質的、精神的な諸要求を十分に満足させる人工環境を形づくることを意図する創造的活動である(デザイン奨励審議会『90年代のデザイン政策』財団法人日本産業デザイン振興会, 1988年, より)。

上記3つの定義には、共通の含意がある。「表現する」、「美しさや調和」、「創造的活動」というフレーズは、デザインは、人間の美的表現活動と密接に関わることを、換言するならば、単に産業へ寄与する道具ではない、芸術的営みであることを表している。

青木史郎は、デザインの語源から説き起こして次のように述べている。少し長いが引用しておく。⁵⁾

デザインの語源は、ラテン語の DESIGNARE (計画を記号に表すこと) であるという。絵画の分野で言う「デッサン」も同じ語源である。英語の design の場合は、1) いわゆる「デザイン」、2) 設計、3) 意図・企画・計画・企み、といった意味で使われる。

(中略)

今日、デザインという言葉は、「デザインの良いジャケット」「ポスターのデザイン」など、商品や広告の分野にとどまらず、「美しい街並みのデザイン」「地域のグランドデザイン」、あるいは「経営のデザイン」「生活のリ・デザイン」など、地域環境やライフスタイルの領域にまで幅広く使われている。こうした事実は、我々日本人が「デザイン」を必要とする領域が拡大していることを意味している。

例えば、「生活のリ・デザイン」といった用例は、対象が直接視覚的に認知できない領域にまで広がった好例であるが、ある種の美意識、造形的感覚の介在を示唆している。ところが、不思議なことに、最近では「デザインの良いジャケット」などの言い方は、あまり聞かなくなった。ファッション領域では、デザインが必要なのは「当たり前」、「デザインが良いのは当然」となった時に、人々のデザインへの意識は消えてしまうのであろう。デザインに関する最近の意識調査をみても、生活者の意識は、「家の外」に集中している(「町並みに潤いがない」「駅前がごちゃごちゃ」など)。

このように、デザインという用語は、デザインの必要性の認識と密接に関連して使用される。デザインという概念は今日、それが社会の中でどのような機能を果たすのか、どのような役割を果たすことが期待されているのかなど、デザインの外側(社会の側)から考えてゆくべきものになりつつある。

b. グラフィックデザインと WEB デザインの出現

デザインが用いられる領域は今日、伝統的な文字、記号、図像などを用いる印刷媒体から、絵画や写真、映画やアニメーションなど、映像による視覚情報を駆使する表現領域へと拡張してきた。さらにコンピュータの登場により、情報通信によるデザイン情報の共有化（ネットワーク化）と併せて、これまでにない独自の表現の可能性を広げてきている。

再びヴェイユ（柏木）の論考を下敷きにして、近年の変容過程について摘記しよう。⁶⁾

1980年代半ば、アメリカ西海岸から、世界のグラフィックデザイン界を揺さぶる大きな変革が始まった。1984年、アップル社からマッキントッシュコンピュータ（以下、マックと表記）が発売され、DTP（デスクトップパブリッシング）が普及し始めた。DTPとは、自分の仕事場のパーソナル・コンピュータの画面で、デザイナーが制作したものを、そのまま印刷版下として出力できる画期的なシステムである。これによって、写植屋に、文字版下制作を依頼する必要がなくなった。

ロサンゼルスのエイプリル・グレイマン（Grayman, April）は、世界に先駆けてDTPの可能性に気づき、マックをデザインの道具として導入した。彼女は、自分の裸体をモチーフにして、テキストと画像がノンリニアに混在する、センセーショナルな作品を作った。文字と図像が多層的に重なり合う姿は、ポストモダン的であり、脱構築的であり、マルチメディアといわれるデジタル情報空間のあり方を表現したものであった。また、カリフォルニアで出版されたデジタル・デザインやデジタル・フォントの最先端を伝える雑誌 *ÉMIGRÉ* は世界中で購読され、グラフィックデザイン及びDTPの普及に大きく貢献した。

十年ほど前から、WEBデザインを手がけるグラフィック・デザイナーが増えてきた。そのため、情報の流れを構造的にとらえる「情報デザイン」のアプローチが必要とされてきている。当初は、新しい技術を実験的に導入し、FLASH（後述）などの新しいプラグイン（アプリケーションソフトに追加機能を提供するための小さなプログラム）に、クリエイターもユーザーも心を躍らせていた。その為、判読性を犠牲にするような実験的な作品が流行することとなった。現在では、再び、人々に明快にメッセージを伝える視覚言語の追究が、WEBデザインの分野においても重要課題となっている。美しいレイアウトを実現するための、CSSという言葉も定着してきている。21世紀のグラフィックデザインがどこに向かっているのかは、その変容過程を丹念に紐解くことで見えてくるように思われる。

一方、我が国では、1993年にJPNIC（日本ネットワークインフォメーションセンター）が設立され、それ以前に運用されていた各ネットワークの統合が行われて、本格的なインターネット時代を迎えることとなった。インターネットの普及に伴い、ホームページの作成やそれに関連するアプリケーションソフトが大衆に広まった。誰もがホームページをつくり、ネット上に個人の情報や思想をマニフェストできるようになったのである。

現在では、マイクロソフト社が提供するWORDで、簡単にWEBページ用書き出しすることも可能となっている。自分が書いた文章を、特別な言語の理解なしでホームページにアップする

ことができる。この容易さが、インターネットの普及を後押ししている感も否めない。この延長線上に、SNS（ソーシャル・ネットワーキング・サービス）など、双方向のやり取りが可能となる、WEB サイト上の様々なサービスが普及しつつある。そこから生まれるコミュニケーションやバーチャルコミュニティは、現代人の新たな人間関係を形成している。

社会におけるテクノロジーの進展は、デザインを取り巻く状況を目まぐるしく変化させてきた。その過程において、グラフィックデザインが誕生し、90年代以降は WEB デザインが登場して、現在も進化を続けつつある。両者の違いは、WEB 上に乗るか乗らないかの違いに過ぎない。原点に立ち返れば、共に、人との関わりや対話によるコミュニケーションの手段に他ならない。視覚伝達という見地からみれば、極めて近接した関係にある。

ところで、デザイン領域を分類すると、表1の通りである。⁷⁾ 複雑化し、多層化したこの領域の構造を伺うことができよう。

表1. デザインの分類

グラフィックデザイン [Graphic Design]	1940年代には、印刷されるデザインを指していたが、その後、広義に解釈され、あらゆる平面デザインの視覚効果をさすようになった
アドバタイジングデザイン [Advertising Design]	広告宣伝活動の一つで、特に放送や新聞、雑誌などのマスメディアを利用したり、交通機関の施設など、何らかのメディアを利用したりして行う宣伝のことをいう。
エディトリアルデザイン [Editorial Design]	1920年代からのアメリカにおける、視覚を重視したグラフ雑誌やファッション誌のデザインが契機となって生まれたもので、マガジン・デザインと同意語であった。
情報デザイン [Information Design]	人間とモノや環境との関係性にかたちを与える方法論、生活の中にあふれる無数の情報をわかりやすく提示する手法、あるいは、それらの考え方。
ビジュアルデザイン [Visual Design]	絵や写真、コンピュータグラフィックスなどの視覚的な表現で伝達することを目的としたデザインの総称。
ユニバーサルデザイン [Universal Design]	ユーザーを年齢、性別、人種、障害の有無などの要因によって差別しない全ての人々が共有可能な状態を実現するデザインの取り組み。
建築デザイン [Architecture Design]	家・橋などをたてること。また、建造物。狭義には、建築物を造ることをいう。
インテリアデザイン [Interior Design]	室内の設計と意匠。日本語で室内装飾品という意味であり、室内の装飾やそれに付随する照明、装飾家具を表す。
インダストリアルデザイン [Industrial Design]	工業製品のデザインのこと。基本的に、規格化に基づく「大量生産」、そして「大量消費」を前提とする。
環境デザイン [Environmental Design]	都市設計や建築などにおいて、環境に配慮したデザインを行うこと。
プロダクトデザイン [Product Design]	テレビや冷蔵庫の家電製品や、携帯電話やパソコンなどのIT関連機器のデザインのこと。
ファッションデザイン [Fashion Design]	服飾や髪型・化粧などのスタイルや装いのことである。なかでも特に、人々のあいだで流行している服装を指す。
キャラクターデザイン [Character Design]	アニメ、映画などに登場する登場人物（キャラクター）の外見をデザインすることである。
テキスタイルデザイン [Textile Design]	日本では染物、織物の両方の意味で使われることが多いが、本来は織物の模様のデザイン・意匠を指す。
WEB デザイン [Web Design]	ウェブサイト全体の情報設計、見た目を中心とするグラフィックデザインや GUI の設計、ウェブアプリケーションの設計構築、ウェブサーバ構築など多岐に渡る。狭義の定義としては、GUI の設計部分のみを指すことがある。

2. 高等教育機関におけるカリキュラムの特質と今日的課題

前章では、グラフィックデザイン並びにWEBデザインの発達過程について、19世紀以降のアート・アンド・クラフツ運動や20世紀初頭のバウハウス運動にまで遡及しつつ、その変容の過程と今日的到達点について概説した。

本章では、WEBデザイナーにおける今日的課題を取り上げると共に、高等教育機関（専門学校と大学）におけるグラフィックデザイン教育、とりわけデザインカリキュラムの特質について要説したい。

(1) WEBデザイナーにおける今日的課題

WEBデザインの基盤には、図1に示すような、①デザイン力、②プログラミング力、③マーケティング力、の三つの能力が必要である。

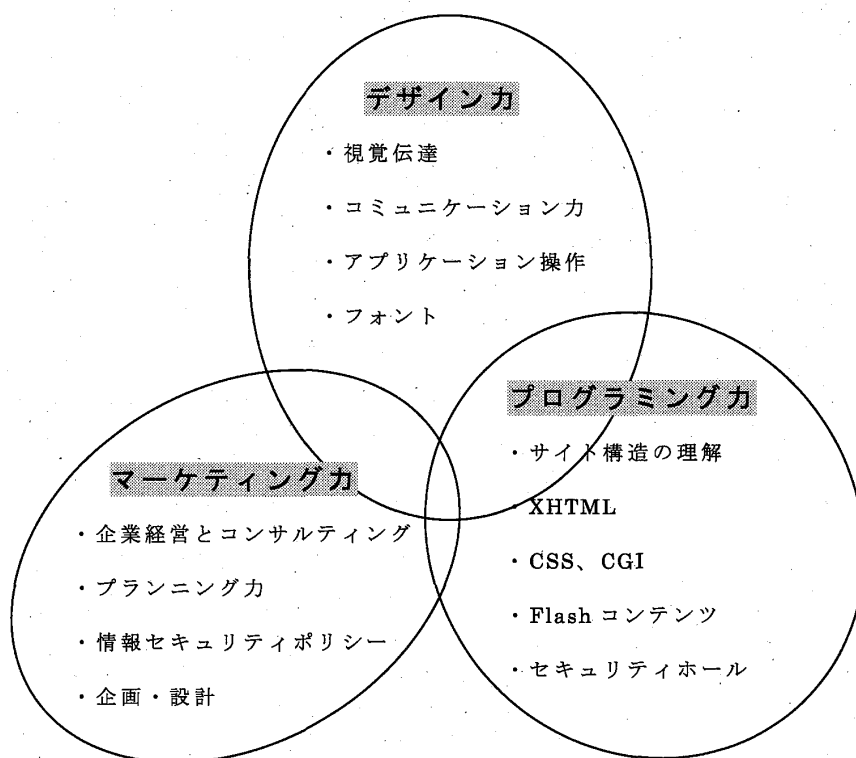


図1. WEBデザインを支える3つの能力

また、それら諸能力を基礎付けるものとして、枠内に示すような、多様な知識・技能が必要とされる。

現在、WEB業界は成長を続けており、その速度は目を見張るものがある。一方、業界の内部においては、表2に見るように、業務態様が専門分化しつつあり、それぞれのセクションにおいてもまた、細分化・専門職化が顕著である。

表2. WEB 業界における専門職化

プロデュース	プログラミング	ディレクション	デザイン
WEB プロデューサー ビジネスコンサルタント 広告・マーケティング 広報・宣伝 営業企画	WEB プログラマー システムエンジニアリング テクニカルディレクター IT コンサルタント	WEB ディレクター プロジェクトマネージャー コンテンツディレクター 運用更新責任者	WEB デザイナー クリエイティブディレクター グラフィック・デザイナー マークアップエンジニアリング

以下、プログラミング力に焦点化して、WEB デザイナーにかかる今日的課題について整理しておこう。

90年代後半から2002年ごろまで、我が国においては、多くのWEB デザイナーたちが、グラフィックデザインのノウハウを背景にして、印刷業界からWEB 業界に進出した。

中村善郎は、この間の経緯を明快に説明している。大要を記しておこう。⁸⁾

WEB デザイナーに大きな衝撃を与えたのは、Flash の登場である。Flash は、90年代後期におけるマルチメディアブームを牽引したアプリケーションの一つである。今世紀に入る頃から、米国において、Flash に関する講習会が頻繁に実施された。我が国においても、この頃から、各種教育機関でWEB やFlash に関連する専門課程が人気を博してきた。

ブロードバンドの時代となり、テクノロジーの進化によって、Flash を用いた映像やDVD などの教育用教材の製作が拡大した。ビジネスシーンでのFlash 製品の開発も進んでいる。WEB の創造性は、Flash の開発により目覚しく進化した。Flash は、マウスによる繊細な動きを認知し、ユーザーを刺激する美的体験を提供する。美的センスとテクノロジーを融合する、インフォメーション・アーキテクチャと言える。Flash は、バージョンアップを繰り返し、動きや音と共に、インタラクティブな要素を加え、スクリプトが強化されて、プログラミングが容易なツールに進化してきた。

Flash に代表されるプログラミング力と共に、WEB デザイナーには、WEB サイトを構築する手順や仕組みについての知識が不可欠である。現在主流となっている、CSS, XHTML, HTML のコーディング、目的に合わせたマーケティング等々が、これからのグラフィック・デザイナーに必須な知識として要求されている。

一般に、デザイナーの仕事は、クライアントの要望を形にすることである。モニタ上でのデザインワークは、文字の大きさや配置、色彩のバランス等を含めて、拡大も縮小も容易にできる。最大6000%以上の拡大表示を可能にし、縮小も限界値まで可能である。このことが現在、デザインに不可欠な文字の可読性を損ねる傾向を助長している。WEB ページには、文字がやたらと小さいも

のがある。これでは、視覚コミュニケーションとしての役割を果たしえない。ポスターに限らず、Web ページにおいても、文字の可読性は極めて重要である。

コンピュータ上で様々なデザインをする時代になって、早や15年以上の月日経ち、アナログからデジタルへと変化する過渡期も過ぎた。デジタルは、色や形を瞬時に変化させることができる。また、写真を自由に切り取り、別の写真にはりつけることも可能である。デザインのプロセスでは、デザイナー自身の感性が問われる。この点においては、今も昔も同じである。現在では、何度でも自由に取り消しや実行を繰り返すことが出来る点で、より一層確かな選択眼が要求されるかもしれない。画面上に出てくる絵や図形には、デザイナーの個性やぬくもりも必要であろう。その基盤として、人間性を形づくる高度の規範意識・価値観も必要である。

(2) 高等教育機関におけるカリキュラムの特質

a. 専門学校におけるカリキュラムの特質

専門学校は、従前より時代のニーズに合わせて、学科の新設と淘汰を繰り返してきた。現在は、少子化問題、団塊世代の大量退職問題、あるいは短大・大学とのダブルスクーリング問題への対応等が、経営上の課題であると共に、教学上の喫緊の課題となっている。

専門学校は、端的に、特定の職業を対象とした職業能力の養成の場である。一方、職種は、専門化・細分化されつつある（前述）。専門学校の特徴は、様々な職業の在り方に対応したカリキュラムを設定している点にある。

特に、公的職業資格が必要な職業への就職を目指した学科では、教育目標も明確である。実用的な専門知識や技術を習得することにより、全体的に就職率も高く、採用側の満足度も高い。多くが私立であり、経営的視点が重視されるため、企業努力の一環として、地元経済界や企業の要望を積極的に取り入れているからである。

さて、専門学校におけるカリキュラムの改訂は、常に変化する技術革新に連動している。また、変動の激しい時代状況においては、ただ単にモノが“創れる”アーティストではなく、プロデュース能力も含めた、クライアントとのコミュニケーションを通して作品を生み出す能力を育成する必要がある。感覚的・アーティストイックな創造性のみならず、作品のコンセプト・メイキングやロジカルな対話能力、クライアントのニーズへの柔軟な対応能力が不可欠である。

上述のように、80年代前半にマックが登場し、これまで長年の修練によって習得しなければならなかった技術は「消失」して、アプリケーションを「操作」することによって代わった。今から十年後には、さらに進化したアプリケーションが開発されているかもしれない。

教育現場では、マックによる実習が当たり前で、そこには何十何百というフォント（書体）が入っている。しかし、言うまでもなく、マックの誕生と共にある日突然、多種多様のフォントが生まれたわけではない。活版印刷の長い歴史の中で、少しずつフォントが生まれてきたのである。その歴史の重みを知ることは、デザイン教育において極めて重要である。

グラフィックデザイン教育は、一般に、タイポグラフィ（印刷の体裁、刷り具合）や色彩の配置、構成のバランスなど、技術的・実務的な方向に進みがちである。しかしながら、専門知識や技術を知ることだけでは十分ではなく、作品を対象化して、客観的に観るという視点も重要になる。

ここで、美術系A専門学校（大都市圏）のカリキュラムを見てみよう。

表3. A専門学校デザイン学科グラフィックデザイン専攻のカリキュラム

	科目名	1年次	2年次
講義	デザイン論Ⅰ	2	
	デザイン論Ⅱ	2	
	デザイン各論Ⅰ		2
	デザイン各論Ⅱ		2
演習	プレゼンテーション演習	3	
	CG演習Ⅰ	3	
	GDマテリアル研究	3	
	色彩演習Ⅰ	3	
	特別講座	2	
	版画演習Ⅰ	3	
	写真演習Ⅰ	3	
	立体表現	3	
	CG演習Ⅱ		3
	GD演習		3
	印刷メディア演習		3
	版画演習Ⅱ		3
	写真演習Ⅱ		3
	メディアコミュニケーション		3
	パッケージデザイン		3
	キャラ・漫画デザイン		3
	絵本		3
	エディトリアルデザイン		3
	コピーライティング		3
	アドバタイジング		3
	セールスプロモーション		3
	色彩演習Ⅱ		3
実習	デッサンⅠ	3	
	デッサンⅡⅠ	3	
	ビジュアルデザインⅠ	3	
	ビジュアルデザインⅡ	3	
	タイポグラフィⅠ	3	
	グラフィックコミュニケーションⅠ	3	
	マスターズドローイング		3
	タイポグラフィⅡ		3
	グラフィックコミュニケーションⅡ		3
	GD実習Ⅰ		3
	GD実習Ⅱ		3
	卒業制作		2

A専門学校においては、1年次に42単位、2年次に63単位、計105単位の習得が要求されている。⁹⁾

講義は、各年次とも4単位で、2年間で8単位習得することになっている。演習は、1年次23単位、2年次42単位、合計65単位、実習は、1年次15単位、2年次17単位、合計32単位である。卒業制作は別として、2年次において演習科目が重視されていることが分かる。

2年次の演習科目の特徴は、アドバタイジングやセールスプロモーション、パッケージデザインや絵本、キャラ・漫画デザインなど、就職時の即戦力を念頭に置いた実用的応用科目が配列されている点にある。また、タイポグラフィーとグラフィックコミュニケーションの二つの実習科目では、1年次と2年次に連続して履修するよう設定されている。2年連続の設定は、色彩、版画、写真の三つの演習科目においても同様である。

専門学校におけるグラフィックデザイン教育は、次節で見るように、大学のそれとは明確に異なっている。一般に、デザインの歴史や理論よりも、アプリケーション操作を含めた技術・技能の習得に重点が置かれていると言えよう。¹⁰⁾ 専門学校らしい、即戦力を養成する実用的な科目群ではあるが、前述のような、WEBデザイナーの今日的課題にかかわる内容（人間性やそれにかかわる高度の規範意識や価値観）をどのように養成しようとしているかは、この表からは不明である。

b. 大学におけるカリキュラムの特質

美術系B大学（大都市圏）におけるグラフィックデザインコースのカリキュラムは、下表の通りである。¹¹⁾

表4. B大学デザイン学科グラフィックデザインコースのカリキュラム
(斜体部は、コミュニケーションデザインコース)

	講義	実習	演習	卒業制作
必須科目	デザイン史 デザイン学概論 デザインマネジメント マーケティング論 伝達文化論 コミュニケーション デザイン論Ⅰ・Ⅱ	基礎実習Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ コミュニケーション デザイン基礎Ⅰ・Ⅱ コミュニケーション デザインⅠ・Ⅱ・Ⅲ	製図 外書講読 写真 コミュニケーション デザイン演習Ⅰ・Ⅱ	卒業制作・論文
選択 必須 科目	ビジュアルコミュニケーション デザイン論 アドバタイジング論 情報技術論 デジタルメディア論 イラストレーション論	デザイン計画と表現 デジタル表現Ⅰ・Ⅱ グラフィックデザイン Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ マーケティング コミュニケーション ビジュアルアーツ技法研究 情報デザイン デジタルメディアⅠ・Ⅱ フリープログラム 平面イラストレーション 立体イラストレーション 出版メディア研究 広告メディア研究 デジタルコンテンツ制作 グラフィックデザイン ビジュアルアーツ	ディスプレイ マーカードローイング	
選択 科目	日本美術史 工芸史			

専門学校との違いは明白である。

第一に、講義の内容と重みに違いがある。専門学校は、デザイン論のみであったが、大学では、歴史・理論が重視されている。それは、例えば、デザイン史（必須科目）や日本美術史、工芸史（以上、選択科目）が4単位であること、デザイン学概論とデザインマネジメント（以上、必須科目）に2単位配当されていることに表れている。

第二に、演習よりは実習科目に重点が置かれていて、専門学校とは逆転している。

第三に、実習科目の殆んどが選択必須科目として設定されている。中でも、デザイン計画と表現、デジタル表現Ⅰ・Ⅱ、グラフィックデザインの中核科目は4単位配分されている。

第四に、卒業制作・論文が4単位配当されていて、専門学校の倍であることである。

この他、専門関連科目として、西洋美術史・造形原理・美学概説等の科目群が開講されていて、履修の選択肢が大きいことも特徴の一つとなっている。¹²⁾

一般に、デザイン系大学のカリキュラムにおいては、次のような特質がある。

- ①デザインの歴史・理論を重視する。
- ②カリキュラムの重心をアプリケーション教育に置くのではなく、表現手法の選択肢の一つとして捉える。アプリケーションについては、必要に応じて自己学習する。
- ③視覚的コミュニケーションの本質を学習する。その際、文字・図像・記号・印刷技術など、細分化された内容を掘り下げる。
- ④WEBデザインとグラフィックデザインの統合カリキュラムは編成されていない。
- ⑤デザインのコンセプト・メイキングを重視する。
- ⑥マーケティングやビジュアルコミュニケーションに関して、具体的・実践的なアプローチを採用する。
- ⑦アイデアの出し方、ないし発想法を重視する。

WEBデザイナーやグラフィックデザイナーが、プロフェッショナルとして社会的に活躍するためには、初期教育としてのカリキュラムも重要ではあるが、アーティストとしての天稟・才能が不可欠である。また、それに加えて、キャリア形成を促進する自己学習（職業的生涯学習）が決定的に重要となる。それによって、知識・技能の更新を図ると共に、人間関係能力を培うこと、アイデアを生み出すための幅広い教養を習得することなどが可能となる。究極的には、規範意識や価値観の持続的な開発によって、人間性そのものの陶冶を目指す必要もあろう。

大学のカリキュラムが、果たしてどの程度これらの課題を充足しているのかは、不明である。実力主義の斯界においては、大学での成績が、現場での実力を証明することに繋がるとは限らない。従って、専門学校のカリキュラムも同様であるが、初期教育としてのカリキュラム自体の構造的・実践性をそれ自体として問うことには限界がある。むしろ、その後のキャリア形成にとって、どの

程度有効なのかが問われなければならない。しかし、そうした追跡は、言うまでもなく、全く今後の課題であらう。

今後の研究課題：まとめにかえて

本稿では、グラフィックデザインという、優れてウルトラモダンな領域を対象にして、その歴史的発達過程を素描し、90年代以降のWEBデザインとの合流・融合のプロセスと、そこにおける特徴的な事実（事件）について要説した。また、高等教育機関の代表として、デザイン系専門学校と大学を取り上げ、現行のカリキュラムを概観しながら、その特質と課題について指摘した。

一般市民や一部の専門家を対象にした通信教育課程を除けば、グラフィックデザインを正面から大学生涯学習、とりわけ一般市民対象の公開講座の中に取り入れた事例は、現状では稀少である。¹³⁾ その理由は、①グラフィックデザイン自体がWEBデザインとの融合過程にあり、IT技能の習得が不可欠であって、ハードルが高いこと、②講座内容や方法の構成、一般にはレベルをどこに設定するかが多様であること（後述）、③一定の受講生を確保できるかどうか不確実であり、経営面で採算の見通しがつきにくいこと、④この領域における一般市民の学習が、どの程度まで成功するかを検証したレポート（研究事例）が皆無であること、⑤何よりも、市民の生涯学習を専門に指導・支援する、質の高いスタッフを組織的に養成し得ていないこと、などによると思われる。¹⁴⁾

ところで、それでは、生涯学習の内容として、グラフィックデザインを新たに導入する必要性や根拠はどこにあるのだろうか。

第一は、この領域の学習が、極めて変化と刺激に富んだ内容を含んでいて、市民の学習意欲を喚起し、持続させるに足るものを内蔵していることである。

第二は、この領域の学習によって、現代社会の構造を実感的に理解することができ、学習者のライフヒストリーと深い部分で交錯させることができること、それによって、学習者の社会観や世界観、人生観を変革させるモーメントを内在させていること、が挙げられる。

第三は、グラフィックデザインという芸術領域を学ぶことで、美的感覚を練磨し、それによって、日常生活（衣食住の）の隅々にまで美意識を張り巡らせることができること、言わば生活の質を美意識を機軸として転換させる可能性があることである。

第四は、単なる個人生活の質の向上だけではなく、近隣やコミュニティ（更には国土全体）にまで美意識を及ぼし、社会的視野をもって、文化的・自然的環境の保全・改善に取り組むモーメントを潜在させていることである。

こうしたメリットを実現するにはしかし、何よりも実践例を積み重ねるほかはない。その上で、a. 市民の学習ニーズ（その構造）について明らかにすること、b. グラフィックデザインが十分な学習効果を挙げるためのカリキュラム（シラバス）を構築すること、等の研究課題をクリアーする必要がある。

本稿では、フルタイムの高等教育機関による学生対象の実践例を取り上げたのであるが、大学生

生涯学習の一般的な形態である公開講座（パートタイム学習）に、そのままの形で適用できるのかどうかについての検証は、今後の課題として残されている。仮に適用できたとしても、その先に、学習成果をどのレベルに設定すれば妥当なのか、という検討も行う必要がある。

一般に、生涯学習の場面では、受講生のレベルや関心は多様である。従って、専門家を養成するための、初期教育としてのカリキュラムとは別の体系を構築せざるを得ない。その場合、次図に示すように、レディネス（学習の準備性）とパフォーマンス（学習成果）の組み合わせによって、カリキュラム（プログラム）は多様な設定が必要となる。

生涯学習における難しさは、図中の①から始まって、⑨に終わるという直線的な系統性が成立しない点にある。カリキュラム（プログラム）は、一般的には上昇志向を持つとしても、それは蓋然的である。第一に、初発点が違うこと、第二に、目標レベルが違うこと、第三に、必ずしも次のステップへと移行する必要がないことなど、個人の諸特性によって多様とならざるを得ない。

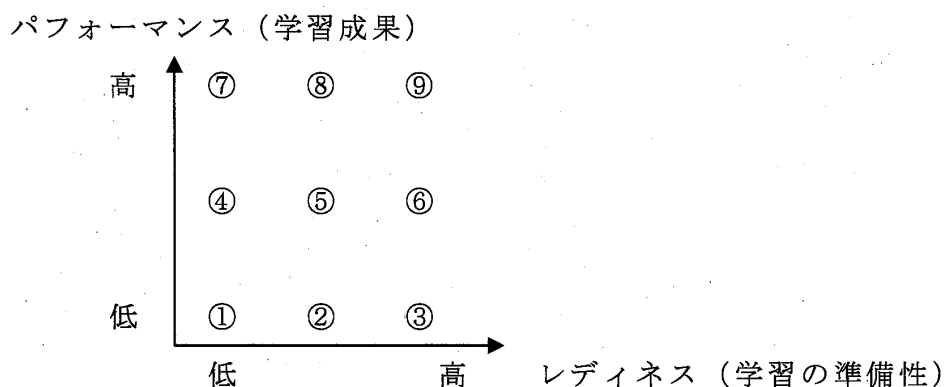


図2. カリキュラム（プログラム）の系統性

本稿は、上記の諸課題を解決するための初発的な作業に過ぎない。更に関連領域を涉猟し、稿を改めて、我々の具体的なカリキュラム（プログラム）案を提起したいと思う。

注

- 1) アラン・ヴェイユ（柏木博監修、遠藤ゆかり訳）『グラフィック・デザインの歴史』創元社、2005年、1-4頁より。
- 2) 宇都宮美術館『バウハウス展ーガラスのユートピア』読売新聞社、2000年、30-75頁、より要点を記述。
- 3) 小林章『欧文書体 その背景と使い方』美術出版社、2005年、57頁。
- 4) 宇都宮美術館、上掲書。
- 5) 青木史郎のHP上の記述を引用。http://www.japandesign.ne.jp/HTM/REPORT/d_zemi/01/07.htmlを参照。

- 6) アラン・ヴェイユ, 上掲書, 124-127頁。
- 7) 勝井三雄, 田中一光, 向井周太郎『現代デザイン辞典』平凡社, 2004年より。
- 8) 中村善郎『ウェブ・デザインの未来』凸版印刷株式会社, 2001年, 100-113頁より。
- 9) A 専門学校の HP 上では, 次のようなコンセプトが記載されている。

1 年次では…基礎体力をつける意味で, 描写力・構成力・色彩感覚を要請し, 専門分野として写真・CG・キャラクター・メディア等を学ぶ。各自の希望や適正に応じた専門分野を2年次で学ぶ…少数精鋭主義の専門のクラス『PC…パブリックコース・MC…マーケティングコース・CC…キャラクターカトゥーンコース』があり実践力を身に付ける。

http://www.bisen.ac.jp/gakka/graphic_d.html を参照。

- 10) アプリケーションについては, その開発時から, バージョンアップの度に淘汰が繰り返され, 現在では, 主力ツールが決まってきた。サイト構築の Dreamweaver, アニメーション作成の Flash, グラフィックス作成の Fireworks, の3つの WEB アプリケーションがこれである。
- 11) B 大学デザイン学科グラフィックデザインコースの狙いは, HP によれば, 次のように記載されている。

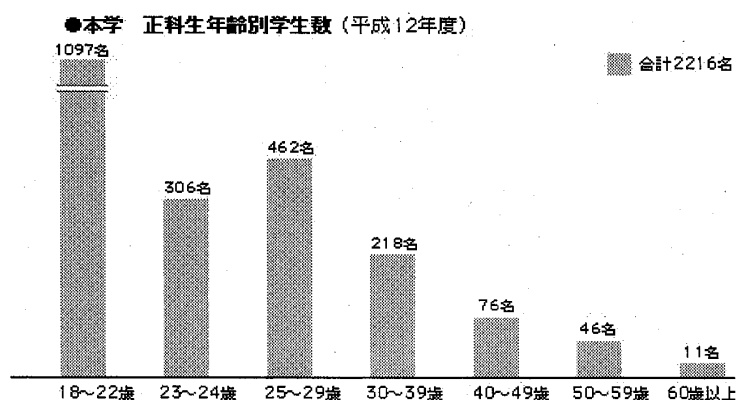
広告やパッケージ, 雑誌のデザインなど, 印刷を中心とした様々なメディアにおける表現手法を学ぶコースです。多様なコミュニケーションメディアについて知識を養うとともに, レイアウトの基本からタイポグラフィやピクトグラムなどのデザイン手法を習得。既成のワクを超えた斬新な表現を追究します。また表現技術だけでなく, マーケティングコミュニケーションの修得にも力を注ぎ, 時代が要求するデザイン, あるいは時代を超越して愛されるデザインを創り出す力を養います。 <http://www.osaka-geidai.ac.jp/index.html> を参照。

- 12) 専門関連科目は, 次のような科目群からなっている。

西洋美術史／造形原理／美学概説／デザイン史／キャラクター原論Ⅰ／キャラクター原論Ⅱ／漫画創作の表現／ゲーム企画／プロデュースの方法／アニメーションの世界Ⅰ／アニメーションの世界Ⅱ／メディア論／色彩学／図学／建築概論Ⅰ／造形芸術演習Ⅰ／造形芸術演習Ⅱ／日本映画の歴史／外国映画の歴史／舞台芸術概論／音と芸術／音楽運動療法論／音楽美学／音楽社会学／マスコミュニケーション概論／彫刻概論／日本美術史／東洋美術史／美術論／美術解剖学／絵画概論／工芸論／工芸史／文様論／服飾史／工芸特論Ⅲ／自然保護論／コミュニケーションデザイン論Ⅱ／景観デザイン論／室内環境計画／デジタルメディア論／イラストレーション論／都市デザイン論／西洋建築史／日本建築史／近代建築論／芸術学の基礎／日本文学の世界Ⅲ／演劇の歴史／児童文学の理解／劇曲を読む／映像翻訳の理解／若者文化の世界／写真作家行動論／写真情報論Ⅱ／写真映像論Ⅰ・Ⅱ・Ⅳ／造園学概論／造園デザイン論／建築デザイン論／人間環境論／映像論／アニメーション論／デジタル映像論／地球環境論／環境心理学／環境デザイン概論／芸能史／大衆芸能論／舞台生理学Ⅰ／舞台美術論／舞台照明論／舞台音響効果論／ミュージカル論／劇場論

／国際コミュニケーション論／ドキュメンタリー論／放送報道論／マーケティング／広告の企画と表現／現代マスコミ論／映像特論／芸術情報論Ⅰ・Ⅱ／芸術計画概論／芸術学概論／アートマネジメント論／プロデューサーの仕事／日本文化史／現代芸術学／オペラ論／管弦楽論／20世紀音楽論／民族音楽学／ポピュラー音楽概論／音楽プロデュース論／コンピューターと音楽／西洋音楽の歴史と理論／日本音楽の歴史と理論／創作演習Ⅰ

- 13) 事例として取り上げた大学（及び短期大学部）には、通信教育部が設置されている。その正科生の年齢構成は、下図に示した通りである。生涯学習として、プロを目指さない人々が多数入学していると思われるが、カリキュラムや指導方法において、どのようなアレンジがなされているかは、不明である。



同大学 HP「生涯学習を考える」を参照（<http://www.osaka-geidai.ac.jp/index.html>）。

なお、公開講座としては、管見の範囲では、京都精華大学の「DTP（Desk Top Publishing）デザイン表現講座『ポストカード、チラシ、フライヤーをつくる』」がやや本格的に取り組んでいる唯一の事例と思われる。この他、九州造形短期大学が、「手描きのイラストレーションとコンピュータ初級」を開講しているが、パソコン講座の延長線上に設定された講座と思われる。また、武蔵野美術学園が、2007年度より「デザインコース」を改編して、「デザインライフコース」を開設するが、グラフィックデザインをどの程度取り入れるかは、現時点（2007年3月）では不明であるという。

- 14) 例えば、大学通信教育における指導者（添削者・スクーリング講師等）の本務は、学部等における学生対象の教育活動にあり、一般市民の生涯学習に対する指導・支援を本来業務としていない。プロパーの人材がいない、というのが現実であろう。

< Abstract >

The first half of this paper describes the origin of graphic design and its transformation process, based on the history of Western Arts since the end of the 19th century. The second half of the paper, referring to a case study of some higher education institutions, examines contemporary issues, including the present state of education for graphic design, characteristics of its curriculum and major problems. On the basis of the latter, some future challenges for curriculum are discussed in the actual scene of university lifelong learning.

At present, graphic design is being merged into web design at high speed. Therefore its curriculum is now requested to include studies of various applications, not only those for acquiring practical skills, but also those for learning its history and theory. Additionally, it is required to heighten students' awareness of humanity as a professional, as well as to enhance their respects for social norms and their sense of value that are served as foundation of their humanities.

Our ultimate goal is to develop 'practical curriculum' for graphic design that can be applied to the actual scene of university lifelong learning. This paper hypothetically provides our theoretical framework for this.

In general, one of the main objectives in lifelong learning is to meet the needs and levels of a great variety of learners. It is therefore essential for extramural programs in university lifelong learning to hold varieties and flexibilities in its structure.

With this assumption, it is intended to examine the theme of the next phase: the development of 'practical curriculum'.